

# PERANCANGAN ILUSTRASI BIOGRAFI PAHLAWAN NASIONAL ANDI DJEMMA

**Arsyad Hidayat, Dian Cahyadi, Irfan Kadir**

Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar

arsyadhidayat07@gmail.com

dian.cahyadi@unm.ac.id

irfanridh@unm.ac.id

## ABSTRAK

*Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan media informasi sejarah biografi Pahlawan Nasional Andi Djemma dalam bentuk buku ilustrasi yang dirancang menggunakan aplikasi pengolah visual dengan menerapkan gaya visual yang atraktif dan kreatif sehingga dapat menjadi suatu ketertarikan baru bagi pembaca. Metode Penelitian yang digunakan pada perancangan media informasi ini yaitu metode Research and Development (R&D) menggunakan model pengembangan 4-D (Four D), dengan tahapan-tahapan yaitu pendefinisian (Define), sebagai tahapan awal pengumpulan data, analisis data dan analisis konsep perancangan. Tahapan kedua yaitu perancangan (Design), sebagai tahapan proses perancangan. Lalu tahapan selanjutnya ialah pengembangan (Develop), sebagai tahapan pengembangan perancangan dan tahapan yang terakhir ialah penyebaran (Disseminate), sebagai tahapan penyebarluasan hasil perancangan kepada target audiens. Perancangan buku ilustrasi ini menggunakan teori-teori desain mengenai pembuatan ilustrasi, layout, gaya visual sehingga buku ilustrasi ini dapat mencapai target sasaran dengan baik. Selain itu beberapa hal yang dilakukan dalam konsep perancangan yakni antara lain, memilih ide naskah cerita, membuat sinopsis naskah cerita, membuat storyline, membuat konsep karakter, membuat storyboard, membuat sketsa, lineart, colouring, dan layout. Hasil dari perancangan ini terdiri dari media informasi berupa buku ilustrasi Biografi Pahlawan Nasional Andi Djemma berbentuk persegi dengan dimensi 20x20cm.*

**Kata Kunci:** Ilustrasi, Media Informasi, Biografi

## ABSTRACT

*This design aims to produce historical information media for the biography of National Hero Andi Djemma in the form of an illustrated book designed using a visual processing application by applying an attractive and creative visual style so that it can become a new interest for readers. The research method used in the design of this information media is the Research and Development (R&D) method using the 4-D (Four D) development model, with the stages of defining, as the initial stages of data collection, data analysis and design concept analysis. . The second stage is the design (Design), as a stage of the design process. Then the next stage is development (Develop), as the stage of design development and the last stage is dissemination (Disseminate), as the stage of disseminating the results of the design to the target audience. The design of this illustration book uses design theories regarding illustration making, layout, visual style so that this illustration book can achieve its targets well. In addition, several things are done in the design concept, namely, among others, choosing story script ideas, making a synopsis of the story script, making storylines, making character concepts, making storyboards, sketching, lineart, coloring, and layouts. The results of this design consist of information media in the form of an illustration book of the Biography of the National Hero of Andi Djemma in the form of a square with dimensions of 20x20cm.*

**Key Words:** Illustration Book, Information Media, Biography

## 1. PENDAHULUAN

Sejarah adalah pengalaman hidup manusia di masa lalu dan akan terus berlanjut sepanjang zaman umat manusia. Mempelajari sejarah bertujuan untuk

memastikan bahwa pengalaman manusia, baik manusia lain maupun diri sendiri di masa lalu, dapat menjadi pelajaran, pengingat, inspirasi, sekaligus motivasi dalam menjalin kehidupan di masa kini dan

masa yang akan datang (Madjid & Wahyudhi, 2014, hal. 3).

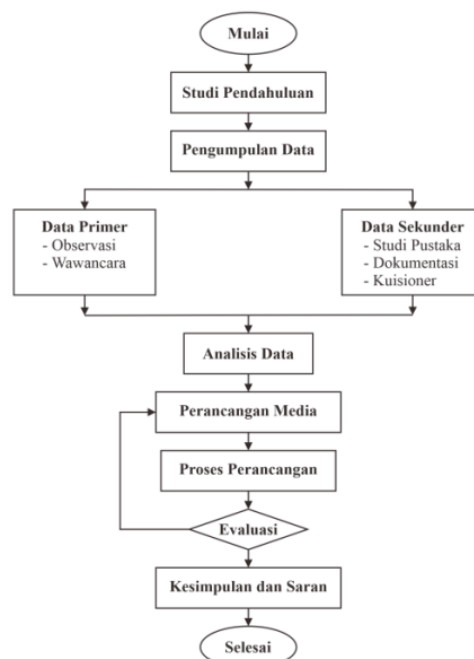
Salah satu topik dalam pendidikan sejarah yang mengandung pembelajaran moral sendiri adalah tentang bagaimana para pahlawan kemerdekaan Indonesia yang berkorban untuk memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Hanya sedikit masyarakat yang mendalami juga mempertahankan nilai sejarah dan kebudayaan bangsa. Nilai-nilai kepahlawanan para pahlawan nasional ini dipandang perlu ditularkan kepada para khalayak sekarang ini. Karena khalayak sekarang ini memerlukan fondasi dasar yang kuat terlebih dahulu untuk mampu membangun masa depan yang berkarakter agar mampu menjadi tumpuan eksistensi bangsanya. Salah satu materi pendidikan sejarah yang wajib diberikan adalah pengenalan tokoh-tokoh pahlawan nasional yang telah berjasa dalam memperjuangkan kemerdekaan bangsa Indonesia.

Andi Djemma adalah salah satu Pahlawan Nasional asal Tana Luwu, Sulawesi Selatan. Pengenalan tokoh Andi Djemma sebagai Pahlawan Nasional diharapkan bisa membuat masyarakat lebih menghargai bangsa mereka dan juga mampu mendatangkan suatu teladan moral dari para tokoh pahlawan tersebut bagi pembentukan karakter mereka masing-masing di masa yang akan datang. Tetapi pada kenyataannya, pelajaran sejarah saat ini khususnya pengenalan tokoh pahlawan Nasional Andi Djemma banyak yang tidak diketahui oleh masyarakat. Berdasarkan hasil survei yang penulis sebarikan kepada 98 orang responden yang secara geografis berasal dari Sulawesi Selatan, dominan pengetahuan masyarakat tentang tokoh Andi Djemma hanya sebagai “Raja (Datu) Luwu” dimasa lalu dengan persentase 60,2% dan yang mengenal sosok Andi Djemma sebagai “Pahlawan Nasional” hanya sebanyak 29,6% , lalu sebanyak 10,2% menjawab pilihan “lainnya”. Lalu seberapa penting menurut responden tentang pengetahuan sejarah tokoh Andi Djemma, diperoleh data persentase 95,9% menjawab “penting” dan 4,1% menjawab “tidak penting”. Berdasarkan hasil survei tersebut, diketahui bahwa pengetahuan masyarakat tentang tokoh Andi Djemma sebagai salah satu Pahlawan Nasional masih sangat kurang.

Oleh karena itu, Dibutuhkan sebuah media informasi yang atraktif dan kreatif dengan menggunakan media alternatif gambar ilustrasi tentang sejarah biografi Pahlawan Nasional Andi Djemma, bertujuan untuk mengenalkan dan mengetahui tentang Biografi Pahlawan Nasional Andi Djemma dan kisah perjuangan Andi Djemma sebagai seorang Pahlawan Nasional yang hingga

kini menjadi sejarah hidup perlawanan Bangsa Indonesia.

Dengan memperhatikan latar belakang yang telah diuraikan di atas, permasalahan yang timbul dirumuskan yaitu “Bagaimana merancang media informasi tentang tokoh Pahlawan Nasional Andi Djemma yang dapat mepresentasikan kisah tokoh Andi Djemma dalam bentuk ilustrasi?”. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan media informasi sejarah biografi Pahlawan Nasional Andi Djemma dalam bentuk buku ilustrasi. Ilustrasi dirancang dan diolah dengan aplikasi program grafis dengan tampilan atraktif dan kreatif yang akan mudah dipahami masyarakat. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi ketertarikan baru bagi para pembaca. Adapun manfaat dari penelitian/perancangan Secara teoritis perancangan ini bermanfaat memberikan wawasan tentang informasi biografi Pahlawan Nasional Andi Djemma. Adapun secara praktis perancangan ini bermanfaat memberikan motivasi untuk mengembangkan dan melakukan perancangan yang bersifat informatif lainnya.



Gambar 1. Skema Perancangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003: 257) istilah perancangan sama dengan desain. Desain berarti kerangka bentuk rancangan dan mendesain merupakan suatu proses membuat desain, membuat rancangan pola dan sebagainya.

Desain adalah sekumpulan unsur-unsur rupa yang disusun sedemikian rupa berdasarkan prinsip-prinsip tertentu, yang dapat diterapkan untuk

menghasilkan suatu barang jadi, sesuai dengan kebutuhan (Said, 2006, hal. 5). Sebelum proses perancangan karya visual kita harus menentukan ide, gagasan dan konsep, konsep sangatlah penting dalam proses perancangan karena konsep yang matang dapat memudahkan kita mengerjakan sebuah hasil karya visual.

Penggambaran secara grafis dan artistik yang dilakukan oleh ilustrator dalam membuat karya seni ilustrasi, dimaksudkan untuk mencapai berbagai tujuan tertentu. Menurut Robert Ross dalam bukunya *Illustration Today*, Ilustrasi adalah lukisan atau gambar yang memiliki fungsi memperjelas atau memperindah sesuatu, tampil secara visual dalam bentuk individu baik itu warna maupun hitam putih, selalu membangkitkan rasa keingintahuan, menyentuh perasaan manusia, mengundang opini dan perdebatan dan terkadang memunculkan aksi atau tindakan (Septianda & Dr. H. Waska, 2018, hal. 8-9).

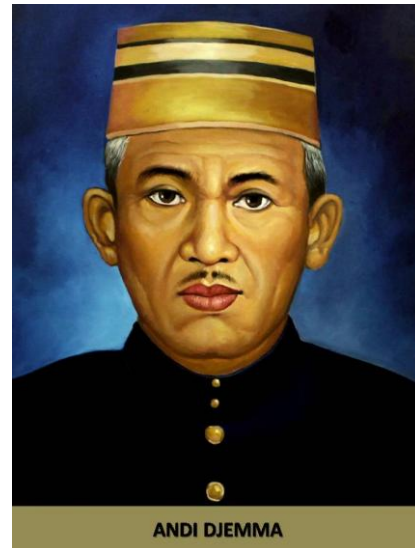
Biografi merupakan tulisan yang berisi tentang perjalanan hidup seseorang yang ditulis berdasarkan fakta dan dokumen pendukung. Menurut (Safari, 2013, hal. 244) biografi adalah riwayat seorang tokoh yang tertulis baik tokoh yang masih hidup ataupun yang sudah meninggal.

Berdasarkan (Peraturan Menteri Sosial Republik Indonesia Nomor 15 Tahun 2012 Tentang Pengusulan Gelar Pahlawan Nasional) nomor 15 tahun 2012 Pasal 1 ayat (1) dan (2) dijelaskan bahwa, Pahlawan Nasional adalah gelar yang diberikan kepada warga negara Indonesia atau seseorang yang berjuang melawan penjajahan di wilayah yang sekarang menjadi wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia yang gugur atau meninggal dunia demi membela bangsa dan Negara, atau yang semasa hidupnya melakukan tindakan kepahlawanan atau menghasilkan prestasi dan karya yang luar biasa bagi pembangunan dan kemajuan bangsa dan Negara Republik Indonesia.

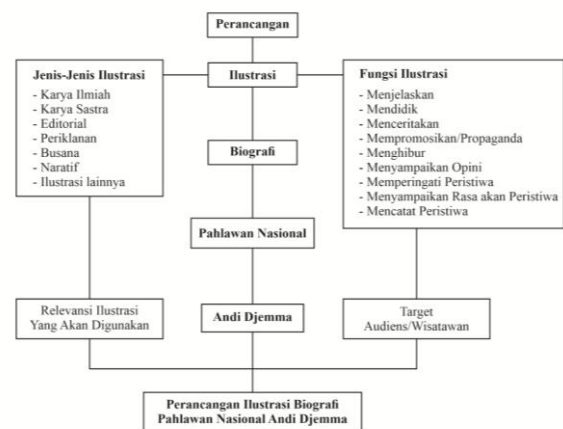
Tokoh Andi Djemma adalah salah satu Pahlawan Nasional asal Tana Luwu, Sulawesi Selatan. Lahir di Ware, Palopo pada tanggal 15 Januari 1901. Andi Djemma adalah Raja (Datu) Luwu ke 34 dan 36. Andi Djemma dinyatakan sebagai Pahlawan Nasional oleh Presiden Republik Indonesia tanggal 6 November 2002.

Menjelang kemerdekaan Indonesia pada 15 Agustus 1945, Andi Djemma memimpin “Gerakan Soekarno Muda” dan “Perlawanan Semesta Rakyat Luwu” pada 23 Januari 1946 yang dimana tanggal itu sekarang diperingati sebagai Hari Perlawanan Semesta Rakyat Luwu. Pada 5 Oktober 1945, Djemma sempat mengultimatum pihak sekutu agar

segera melucuti tentaranya dan kembali ke tangsinya di Palopo. Andi Djemma yang mempunyai lima putera itu baru tertangkap Belanda pada 3 Juli 1946 dan diasingkan ke Ternate. Ia akhirnya meninggal di Jongaya, Makassar pada 23 Februari 1965 karena sakit.



Gambar 2. Ilustrasi Andi Djemma  
(Sumber: Direktorat K2KRS Kementerian Sosial)



Gambar 3. Bagan Kerangka Teoretis

## 2. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian pada perancangan ini menggunakan jenis metode Penelitian dan Pengembangan (*Research & Development*). Model yang digunakan adalah pengembangan model 4-D (*Four D*), Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974: 5). Model pengembangan 4-D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: Pendefinisian (*Define*) perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*)

dan diseminasi/penyebaran (*Disseminate*). (Thiagarajan, Semmel, & Semmel, 1974, hal. 5).

Produk yang dihasilkan pada perancangan ini ialah media informasi biografi Pahlawan Nasional Andi Djemma. Pada tahapan pendefinisian (*Define*) data dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan analisis *SWOT*, yakni dapat mengolah data menjadi lebih mudah untuk di pahami, oleh karena itu pada proses pengumpulan data, data-data yang dikumpulkan berupa hasil wawancara, observasi, dokumentasi, kuisioner, serta studi pustaka yang merupakan instrumen pengumpulan data yang berkaitan dengan topik yang diangkat. Tahap pendefinisian (*Define*) dilakukan juga analisa objek materi komunikasi/pesan, target audiens, unsur-unsur visual/ strategi visual, dan perencanaan kebutuhan media. Pada analisis kebutuhan media digunakan pendekatan analisis *SWOT* (*Strenght, Weaknesses, Opportunities, Threats*) yang berarti mengidentifikasi berdasarkan kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang akan digunakan sebagai acuan untuk membandingkan media yang akan digunakan.

Pada tahapan kedua yaitu tahapan perancangan (*Design*) dalam Model 4-D, tahapan ini ialah proses perancangan yang terbagi dari proses memilih ide naskah cerita, membuat sinopsis naskah cerita, membuat *storyline*, membuat *storyboard*, membuat sketsa, *lineart*, *colouring*, dan *layout*. Pada tahapan ketiga yaitu tahapan pengembangan (*Develop*), ialah tahapan pengembangan hasil perancangan kedalam bentuk buku fisik dan buku digital (*e-book*). Tahapan terakhir dari Model 4-D yaitu tahapan diseminasi (*Disseminate*), ialah tahapan penyebarluasan buku ilustrasi biografi hasil dari perancangan kepada target audies. Target audiens yang akan di analisis dengan tiga jenis yaitu, demografis yang menentukan jenis kelamin, usia, gaya hidup, pendidikan, dan pekerjaan, psikografis yang di tujukan kepada target audiens yang senang akan hal baru dan menyukai cerita sejarah tokoh-tokoh, dan secara geografis perancangan ini ditujukan kepada target audiens yang menyukai cerita tokoh-tokoh dan yang berdomisili Sulawesi Selatan.

Adapun ruang lingkup dan batasan penelitian yang diangkat adalah Biografi dari tokoh dan cerita singkat perjalanan hidup Andi Djemma dalam mempertahankan kemerdekaan. Naskah cerita tokoh diambil dari buku "Pahlawan Luwu : Kisah Tentang Para Tokoh Pejuang Dan Perlawanan Rakyat Terhadap Penjajah Di Tana Luwu". Karya Musly Anwar seorang pemerhati seni, budaya dan sejarah Tana Tuwu.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Konsep Desain

Konsep desain yang digunakan pada perancangan ini adalah "*historia*" (*ιστορία*). Kata ini berasal dari bahasa Yunani yang memiliki arti mengusut, pengetahuan yang diperoleh melalui penelitian. Dalam bahasa Inggris dikenal *history* dan dalam bahasa Indonesia lebih dikenal dengan sejarah yang berarti sebagai kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau atau asal usul (keturunan) silsilah.

Konsep ini didasari dari pada latar belakang masalah, dimana sejarah/nilai-nilai kehidupan sudah mulai terlupakan oleh masyarakat dan juga konsep dari objek materi komunikasi yang berupa cerita sejarah di masa lalu yakni tokoh Andi Djemma dalam mempertahankan kemerdekaan Republik Indonesia. Media yang digunakan untuk pendekatan kepada target audiens ialah sebuah buku ilustrasi atau buku cerita bergambar, media buku ilustrasi dianggap media yang tepat untuk menyampaikan pesan/ informasi yang bersifat cerita sejarah terutama cerita sejarah biografi Pahlawan Nasional Andi Djemma.

#### 3.2 Konsep Teknis

Adapun konsep visual yang ingin ditampilkan berdasarkan konsep desain yakni "*historia*", yang dimana dalam tampilan visual yang di tampilkan kepada target audiens berupa kesan sejarah atau masa yang terjadi dimasa lampau.

Berdasarkan warnanya, konsep visual perancangan ini menggunakan dominasi warna dengan kesan *vintage* yang berarti antik. Warna-warna antik yang sering ditampilkan ialah kesan coklat, seperti pada corak warna arsitektur kolonial Belanda pada masa penjajahan di Indonesia dan arsitektur bangunan rumah adat Istana Langkanae Luwu.

Konsep penyampaian komunikasi pada perancangan ini yaitu penyampaian pesan dengan bentuk yang sederhana dari penggunaan tata bahasa yang mudah dimengerti dan penggambaran narasi untuk menyampaikan isi materi pesan yang dapat memberikan kesan kepada target audiens.

Proses dimulai dari sketsa ide hasil dari analisa objek materi komunikasi yang dijadikan 28 adegan ilustrasi, lalu ke proses *line art* untuk mempertegas bentuk visual dari sketsa sebelumnya, lalu proses selanjutnya ialah *colouring* atau pewarnaan untuk memberikan warna pada 28 adegan gambar ilustrasi.



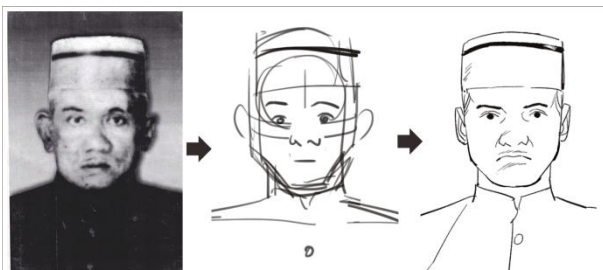
Proses terakhir yaitu *Layouting*, yakni proses penataan gambar ilustrasi dan isi naskah cerita.

Adapun teknis pengolah visual diawali dengan menggambar sketsa digital ide ilustrasi pada aplikasi pengolahan visual setelah itu tahapan proses *Line Art* dengan memperjelas pola gambar sketsa lalu tahapan selanjutnya yaitu tahapan *coloring/ inking* yakni proses pewarnaan ilustrasi. Proses sketsa sampai pada proses pewarnaan gambar menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*. Teknis penyajian visual meliputi tahapan proses penataan tipografi dan *layout*. Pada proses editing dan penyajian *layout* menggunakan aplikasi *CorelDraw Graphic Suite*.

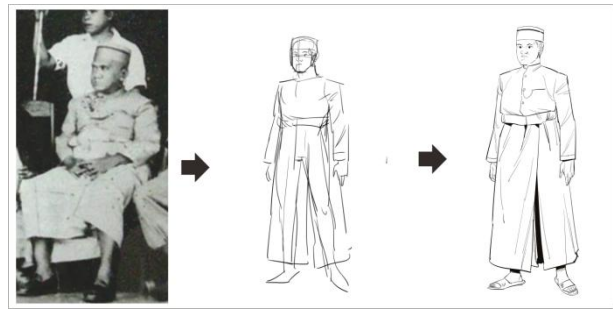
Berdasarkan dari analisa media, terdapat beberapa alternatif media yang dapat digunakan dalam perancangan media informasi baik media cetak, media elektronik maupun media luar ruang. Maka dari itu akan ditentukan media utama, media pendukung, serta media publikasi yang tepat untuk pengenalan biografi Pahlawan Nasional Andi Djemma.

### 3.2.1 Materi Pesan

Karakter tokoh yang ditampilkan adalah karakter Andi Djemma sebagai tokoh utama. Tokoh Andi Djemma adalah seorang raja (Datu) Luwu ke-34 dan 36. Beliau tokoh yang sangat nasionalis, intelektual, pemberani, tegas, bijaksana dan sosialis, dengan ciri pakaian jas tutup hitam, pakai sarung, dan songkok keemasan yang menandakan darah kebangsawanannya. Dari ciri fisiknya Tokoh Andi Djemma bertubuh ideal dimasa muda, bertubuh gemuk dimasa dewasa dan bertubuh kurus dimasa tuanya.



Gambar 4. Pengembangan Karakter Wajah



Gambar 5. Pengembangan Karakter Bentuk Tubuh











Gambar 6. Pengembangan Karakteristik Pakaian




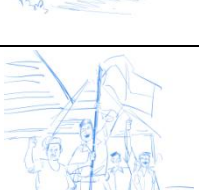
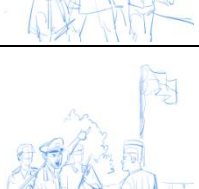


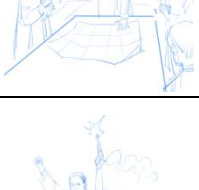
Tabel 1. Konsep Bagian Materi




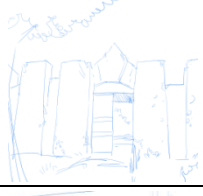





Bagian	Materi	Adengan
Materi Awal	Menceritakan tentang tokoh Andi Djemma dari lahir sampai menikah dengan Andi Tenri Padang	Adegan 1-8
Materi Inti	Menceritakan peristiwa pada saat proklamasi kemerdekaan sampai pada saat Andi Djemma diasingkan ke ternate dengan masa tahanan 25 tahun	Adegan 9-23
Materi Akhir	Menceritakan peristiwa setelah Andi Djemma dibebaskan dan diberikan tanda penghargaan gelar Pahlawan Nasional	Adegan 24-28




Adapun objek materi pesan /sinopsis dari naskah cerita tokoh Andi Djemma telah dibagi kedalam *storyline* dan *storyboard* yang terdiri dari 28 adegan inti. Berikut tabel *storyline* dan *storyboard*

Tabel 2. *Storyline* dan *Storyboard*

No.	Storyline	Storyboard
1	Andi Djemma lahir pada tanggal 15 Januari 1901 di Luwu.	
2	Andi Djemma 5 tahun mengungsi bersama Datu Luwu Andi Kambo ke hutan	
3	Andi Djemma hanya mengenyam pendidikan pada tingkat <i>Inlandsche School</i> (IS)	
4	Pada usia 18 tahun, yaitu pada tahun 1919, Andi Djemma <i>Sullewatang</i> (Wedana) di Ngapa, Sulawesi Tenggara.	
5	Belanda melancarkan politik " <i>divide et impera</i> " (adu domba) di kalangan bangsawan Luwu	
6	Pasukan Rongkong bersenjatakan parang dan rakyat melancarkan ancaman	
7	Andi Djemma diangkat menjadi datu	
8	Andi Djemma mempersunting Andi Tenri Padang anak raja Bone Andi Mappanyukki	

9	Berita proklamasi kemerdekaan sampai ke Tana Luwu melalui komandan intel Jepang yang bersahabat dekat dengan Andi Ahmad, putra Andi Djemma.	
10	Di bentuknya kelompok pemuda bernama "7 Soekarno Muda"	
11	Andi Djemma mengirim wakil Kedatuan dan wakil pemuda dari Luwu ke Makassar guna memastikan kebenaran berita proklamasi	
12	Rakyat Luwu menyambut gembira dengan serta merta mengibarkan bendera merah putih di setiap halaman rumahnya.	
13	Sekutu memaksa Andi Djemma menurunkan bendera merah putih diganti merah putih biru, Andi Djemma menolak	
14	Mengultimatum dalam tempo 2 x 24 jam pasukan Australia harus memerintahkan kepada KNIL yang berkeliaran berpatroli segera menarik anggotanya	
15	Maka disusunlah rencana untuk menyerang KNIL pada 25 Januari 1946	
16	Serangan 23 Januari segera dimulai, Yusuf Setia membuka tembakan pertama kali di depan Istana	

17	Tembak-menembak terjadi	
18	Ada tiga bangsawan petinggi pro-Belanda yang tewas ditikam	
19	Pengungsian Andi Djemma ke hutan belantara	
20	Andi Djemma bermarkas sekitar 6 km dari Latuo, tepatnya di Benteng Batu Putih	
21	Mereka berhasil masuk ke dalam benteng dan menangkap Andi Djemma.	
22	Berpindah pindah sebagai tahanan sekutu	
23	Datu Luwu Andi Djemma diasingkan ke Ternate dengan hukuman 25 tahun masa tahanan	
24	Kehadiran beliau disambut beribu ribu Rakyat Sulawesi Selatan	
25	Pada april 1950 Andi Djemma dikukuhkan kembali menjadi Datu di Luwu dan menjadi penasehat gubernur sulawesi	

26	Tanda penghargaan Andi Djemma	
27	Beliau kemudian dimakamkan di TMP Panaikang dengan upacara militer	
28	Andi Djemma diberi gelar Pahlawan Nasional pada tahun 2002.	

### 3.2.2 Target Audiens

Secara segmen geografis yaitu Sulawesi Selatan secara umum dan wilayah Luwu secara khusus. Jenis kelamin laki-laki dan perempuan dengan usia (17 - 30 Tahun) dan memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap sejarah atau perjuangan Pahlawan Nasional Andi Djemma.

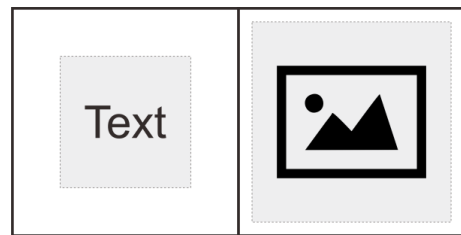
### 3.2.3 Gaya Visual

Gaya Visual yang digunakan adalah *Semi Cartoon – Semi Realism Style* yaitu gaya gambar gabungan semi realis dan kartun, dimana menggabungkan antara gaya gambar lucu dan gaya gambar realis, jadi anatomi masih terlihat jelas menyerupai aslinya meskipun karakter muka lebih ke gaya kartun.

### 3.2.4 Tipografi

Tipografi yang digunakan pada perancangan ini terbagi menjadi 2 jenis huruf, yaitu untuk font judul/ *headline* menggunakan *Baskerville Old Face* dan untuk isi/ *body text* menggunakan *Josefin Sans*. *Baskerville Old Face* merupakan jenis font *serif* sederhana dan memiliki keunikan tersendiri yakni membawa pesan elegan dan kesan masa lampau. *Josefin Sans* merupakan jenis font tanpa kait / *sans serif* yang memiliki sifat sederhana dan mudah dibaca.

- Baskerville Old Face  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
- Josefin Sans  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



Gambar 8. Konsep Layout

### 3.2.5 Warna

Palet warna yang digunakan dominan coklat. Adapun warna lainnya selain dominan palet warna coklat, dan warna pendukung sebagai warna latar, penulis juga menggunakan palet warna untuk gambar ilustrasi adegan yang terdapat pada *Pantone Solid Coated Colour* sebagai warna lainnya.



Gambar 7. Palet Warna Utama dan pendukung

Adapun teknis warna pada perancangan ini menggunakan mode komposisi warna RGB dan CMYK. Mode RGB digunakan pada ilustrasi yang ditampilkan dalam bentuk digital yaitu pada media pendukung *E-Book* yang diakses pada layar. Sedangkan, mode CMYK digunakan pada media yang akan dicetak.

### 3.2.6 Layout

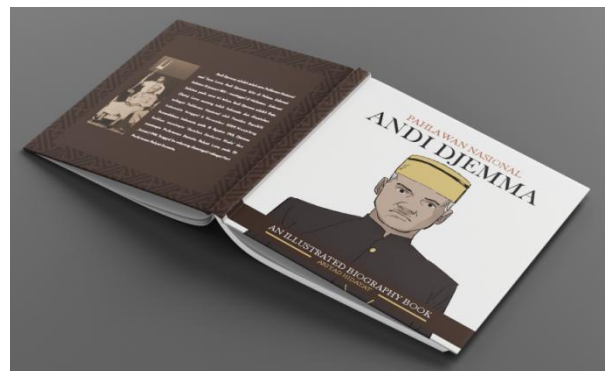
*Layout* yang digunakan ialah *layout* buku cerita bergambar dengan posisi text naskah cerita berada di halaman pertama dan ilustrasi gambar pada halaman kedua.

### 3.3 Media Utama

Media Utama dalam perancangan ini ialah buku cerita bergambar tokoh dalam bentuk ilustrasi gambar yang diolah dengan aplikasi pengolah grafis *Adobe Photoshop* dan *CorelDraw*. Warna yang digunakan yaitu dominan warna coklat. Adapun Tipografi yang digunakan adalah *Baskerville Old Face* dan *Josefins Sans*. Adapun ukuran dan bahan material buku sebagai berikut:

Ukuran buku : 20 cm x 20 cm  
Jumlah halaman : 64 Halaman  
Material isi buku : Kertas Kingstruk 120 gsm.  
Material Sampul Buku : Ketras Kingstruk 210 gsm.  
Material Packaging : Kertas Kingstruk 260 gsm.

#### 3.3.1 Sampul



Gambar 9. Halaman Sampul Depan dan Belakang

#### 3.3.2 Materi Awal



Gambar 10. Halaman Materi Awal



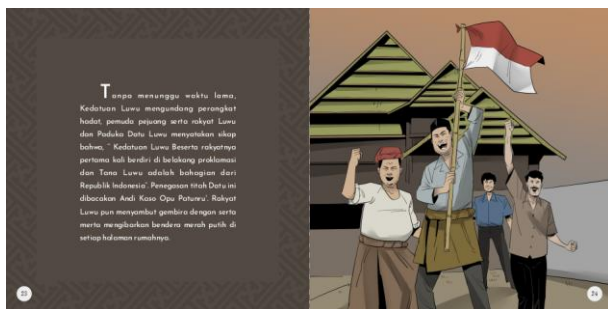


Gambar 11. Halaman Materi Awal



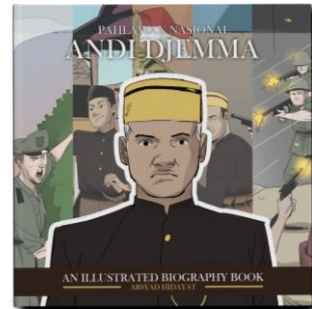
Gambar 15. Halaman Materi Akhir

### 3.3.3 Materi Inti



Gambar 12. Halaman Materi Inti

### 3.3.5 Packaging Buku



Gambar 16. Packaging Buku



Gambar 13. Halaman Materi Inti

### 3.3.4 Materi Akhir



Gambar 14. Halaman Materi Akhir

## 3.4 Media Pendukung

Media pendukung yaitu *prototype preview* buku elektronik (*E-Book*) yang menggunakan salah satu situs layanan penampil buku elektronik (*Flip Book Marker*) yang diakses dengan cara memindai Kode QR (*QR Code Scan*).



Gambar 17. Preview E-Book



Gambar 18. QR Code Card

### 3.5 Media Promosi

Media promosi yaitu berupa *X-Banner*, *Poster*, *Totebag*, *T-Shirt* dan *Sticker*. *X-Banner* menggunakan bahan *vinyl* dengan ukuran 60 x 160 cm dengan metode cetak *digital printing*. *Poster* menggunakan bahan kertas *kingstruk* dengan ketebalan 210gsm ukuran A3+ dengan metode cetak *digital printing*. *Totebag* menggunakan bahan kain kanvas dengan metode cetak sablon DTF (*Digital Transfer Film*). *T-Shirt* menggunakan bahan kain *cotton combed 30s* dengan metode cetak sablon DTF sama dengan metode sablon *Totebag*. Lalu stiker menggunakan bahan kertas stiker dengan ukuran 6,5 x 6,5 cm dengan metode cetak *digital printing*.



Gambar 21. *Totebag*



Gambar 22. *T-Shirt*



Gambar 23. *Sticker*



Gambar 19. *X-Banner*



Gambar 20. *Poster*

## 4. KESIMPULAN

### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan dapat disimpulkan bahwa perancangan media informasi buku ilustrasi biografi merupakan salah satu alternatif solusi dalam melestarikan sejarah dan nilai kearifan lokal khususnya bagi masyarakat Sulawesi Selatan. Media informasi ini dapat menjadi media untuk mengenalkan pengetahuan sejarah tokoh Andi Djemma terkhususnya cerita perlawanan dalam melawan penjajah di Tana Luwu selama masa revolusi kemerdekaan. Perancangan ini juga dapat

menjadi ketertarikan baru dalam bidang pengetahuan sejarah karena menceritakan sejarah dengan cara penggambaran ilustrasi yang berguna sebagai penjelas dari naskah cerita tersebut. Hasil perancangan ini dibuat berdasarkan karakteristik trend membaca saat ini, yang lebih suka cerita sejarah dengan media yang atraktif dan menarik yaitu buku ilustrasi.

Pada perancangan buku ilustrasi ini menggunakan gaya visual semi kartun-semi realis. Perancangan dibuat menggunakan beberapa aplikasi /software yaitu *Adobe Photoshop* sebagai aplikasi pembuat gambar ilustrasi adegan dan *CorelDRAW* sebagai aplikasi penataan grafis / *layouting*. Buku ini dibuat dengan ukuran 20x20cm dengan bahan material kertas *kingstruck*. Konsep desain perancangan ini mengambil konsep *Historia* yang berasal dari bahasa Yunani yang dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai sejarah atau masa lampau. Masa lampau digambarkan dengan corak warna coklat dan abu-abu sebagai pembawa kesan antik / *vintage* namun tetap dengan gaya visual menarik. Buku dirancang dengan penyederhanaan naskah cerita, pembuatan gambar ilustrasi adegan, pemilihan warna, tipografi, dan proses penataan unsur-unsur visual lainnya. Diharapkan buku ini dapat memberikan nilai teladan, motivasi, inspirasi kepada diri masyarakat, juga dapat tetap menghargai nilai sejarah, seni, dan budaya dari para tokoh yang berperan dimasa lalu dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

## 4.2 Saran

Perancangan buku ilustrasi biografi Pahlawan Nasional Andi Djemma ini masih memiliki banyak kekurangan dan perlu dikembangkan kembali. Hal itu terkait dengan materi adegan ilustrasi yang penulis batasi hanya kepada bagian penting dari naskah cerita. Serta perlu adanya usaha untuk menerbitkan buku ilustrasi biografi pahlawan Nasional Andi Djemma sebagai usaha penyebaran, agar perancangan buku ini dapat sampai kepada target audiens.

## 5. REFERENSI

Anwar, M. (2018). *Pahlawan Luwu : kisah tentang para tokoh pejuang dan perlawanan rakyat terhadap penjajah di Tana Luwu*. Yogyakarta: Cakrawala.

Madjid, M. D., & Wahyudhi, J. (2014). *Ilmu Sejarah: Sebuah Pengantar*. Kencana.

Peraturan Menteri Sosial Republik Indonesia Nomor 15 Tahun 2012 Tentang Pengusulan Gelar Pahlawan Nasional. (t.thn.). Dipetik Juni 1, 2021, dari <http://www.bphn.go.id/data/documents/12pmsos015.pdf>

Safari, D. (2013). Antara Biografi dan Historiografi : Studi 36 Buku Biografi di Indonesia. *Jurnal Analisis, Volume XIII, Nomor 1* , 244.

Said, A. A. (2006). *Dasar Desain Dwimatra*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.

Septianda, & Dr. H. Waska, W. (2018). Perancangan Media Buku Kesenian Dambus Bangka Belitung. *Repository Universitas Pasundan* , 8-9.

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Dipetik Juli 11, 2021, dari ERIC: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED090725.pdf>